

Temeth - Havre



Distance : 817 Km

Dans la forêt mère :

La particularité de ce voyage est la dangerosité de l'environnement. Traverser la Forêt mère est une aventure à part entière. Les animaux sont inventifs et agressifs. La question n'est pas QUAND la caravane ou le convoi va être attaqué, mais COMMENT survivre à l'attaque.

Pour préparer l'expédition, il est difficile de partir sans un guide et il faut en changer régulièrement car leurs connaissances sont précises, mais ils sont sédentaires.

Dans l'empire de Solvr :

C'est le duché d'Arvendell [Yris, Flambeau de l'Humanité p52] [Les Orphelins de Szy1 p17] que traverseront les voyageurs, une région prospère avec de nombreuses auberges et haltes. La tradition militaire assure une protection presque parfaite des routes et les menaces sont rares en dehors des superstitions.

Les Haltes :

Dans la Forêt Mère entre 13 et 20 jours

- **Fort Ficus** : Ce fort a été construit SUR un ficus millénaire. Les habitations sont sur les plus grosses branches, et les chariots sur des palans surélevés pour éviter que les bêtes sauvages ne les détériorent
- **Fort Alaïssyndil** : La reine des faës serait apparue à une caravane et tous ses membres seraient mort d'inanition pour l'avoir contempler trop longtemps. Légende ou réalité, il semblerait qu'il existe de nombreuses faës dans la région. [De chair et d'écailles p42].
- **Fort « faucheuse »** : nommé aussi « Fort massacre » car c'est le seul fort dans le territoire des mantres faucheuses. C'est une forteresse avec fossé, palissades successives et même une enceinte en pierre. Les départ et les arrivées du fort se font au à l'aurore et au crépuscule période où les mantres sont plus léthargiques.
- **Fort Fores Fortis** : Le nom de ce fort vient d'une inscription sur l'un des linteaux d'une ruine où est construit ce fort. En effet, la majorité des structures sont souterraines, dans les vestiges d'une ancienne cité.
- **La clairière de paix** : une étrange légende raconte le sacrifice de plusieurs Prodiges qui ont versé leur sang comme tribut pour que la clairière soit un havre de paix où toute action agressive soit impossible pour

les hommes comme pour la faune. On peut s'y reposer, mais pas s'y installer.

Trajet

L'Empire de Solvr entre 4 et 6 jours

- **Sylvène** : première ville à la sortie de la forêt mère. Elle possède une garnison fixe pour protéger des incursions de la Forêt mère et assurer la protection jusqu'à la lisière.

- **Filance** : C'est l'une des villes champignons qui entoure en couronne Havre et son El Dorado pour les Commerçants de tout poil. Construite quartier par quartier, on peut s'y perdre facilement et il n'y a aucune organisation sociale ou presque. Une liberté fragile où se côtoie le tout-est-possible avec le rien n'est-interdit.

Durée de Voyage

Type	Durée	Tarif
A pied	26	220
Montures		
Cheval / Destrier	17	212
Chevalin/Dromadaire	20	248
Eyrok/ Dragon de Lôm	26	298
Lézard géant	29	418
Attelages		
Palanquin	34	866
Chariot/ Charrette	22	230
Char de voyage	20	1608
Char ou chariot de guerre	26	NA

